



パチンコ台一式。落下する水滴は全て樋を伝って大瓶へと落下する。水のいれものとして医療用の洗面器を用い、スポイトが脇に配される。

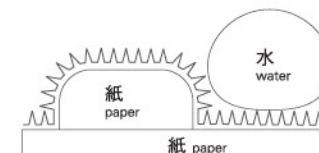
The entire *pachinko* set. Spent water runs into the small collecting trough, then into the large bottle. Provided as the water container is a medical-use basin, with a row of droppers.

#### 超撥水とロータスエフェクト

パラボラアンテナなどの通信設備への積雪を防ぐために、NTTアドバンステクノロジが開発した超撥水技術。数ある撥水技術の中でも、水に強いのが特徴。水に3ヶ月浸しても撥水力を保つ。超撥水性を紙に付与することで、まるで蓮の葉の表面の様な微細な構造を紙の表面に作りだし、そこに落とされた水滴はまるで立っているかのように球状を保つ。水玉と物体との接触角は150度以上。水滴は球状に近く、わずか1度の傾斜でも玉のように転がり落ちる。

#### Super hydrophobic Surface and The Lotus Effect

NTT Advanced Technology Corporation has developed a super-water-repellent surface to protect communication devices like satellite dishes from snow accumulation. Better than other water-shedding surfaces, this one still repels water after being immersed in it for three months. Applying this super hydrophobic quality to a sheet of paper, makes the surface sleek like that of the lotus, so that water dropped upon it quickly turns into tiny balls, which appear to be standing on the surface. The contact angle between a droplet of water and the surface is more than 150 degrees. Because the droplet's shape is almost a perfect sphere, it rolls down even when the paper is inclined to only one degree.



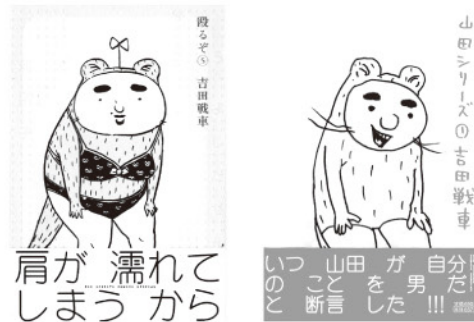
**プロフィール | 祖父江 慎(そぶえしん)** アートディレクター、グラフィックデザイナー。  
1959年、愛知県生まれ。81年、多摩美術大学グラフィックデザイン科中退。90年、  
コズフィッシュ (cozfish) を設立。97年、『杉浦茂マンガ館1〜5』で講談社文化  
賞ブックデザイン部門受賞。2003年、ミステリーランドシリーズ『くらのかみ』『子  
供の王様』で造本装幀コンクール文部科学大臣賞受賞。出版物を中心に、広告、  
グッズなどのデザインをおこなっている。現在、直島、地中美術館のロゴ及  
びグラフィック展開の仕事に携わっている。写真は『殴るぞ⑤』『山田シリーズ①』  
共に吉田戦車(小学館)(04)。

**Profile | Shin Sobue** Art director / Graphic designer

Born in Aichi, Japan, in 1981, Shin Sobue studied graphic design at Tama Art University. He founded cozfish in 1990. He won the Kodansha Shuppan Bunka (Culture) Award in 1997 for book design of volumes 1-5 of Sugiura Shigeru Manga Series. He took the Minister's Prize in the book design competition of the Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology for his work on two volumes in the Mystery Land Series, Kuronokami and A Child King. While his work has centered on book design, he has also done advertising and product design. He is currently engaged in designing a logo and its graphic applications for the the Chichu Art Museum in Kagawa Prefecture. The photos show Big spirits comics special "Naguruzo 5", "Yamada Series 1" Sensya Yoshida (Shogakukan) 2002.

## オタマジャクシコースター Tadpole Coasters

## 祖父江 慎 Shin Sobue



祖父江慎は当初「ウロコ」を志向していた。人工筋肉を用いて、光に感応してピシッと一っせいに反り返るウロコの表面。思わずぞくぞくする光景だが、試行錯誤の末に行き着いた解答は透明な「蛙の卵」。テーブルの上にこぼれた水たまりの膨らみの中にオタマジャクシが整然と並ぶ。五感が戦慄する風景である。

At first, Shin Sobue was interested in using scales; scales on artificial muscles would react to light and stand up when they sensed it. But trial and error convinced him to switch to transparent bioorganic tadpole coasters, which look like spilled water in which tadpoles are regularly arranged. Shocking.



ダニ  
**蟬と水滴とゆらぎ**  
 A Tick, A Water Droplet and Wavering

**佐藤 卓**  
 Taku Satoh



**プロフィール | 佐藤卓 (さとうたく) グラフィックデザイナー。**  
 1955年、東京生まれ。79年、東京芸術大学デザイン科卒業。81年、同大学院修了。株式会社電通を経て、84年佐藤卓デザイン事務所設立。以後、グラフィックデザインを中心に商品開発、パッケージデザイン、プロダクトデザイン、ブランディング、TV番組、メディアアート等の幅広い領域で活動中。毎日デザイン賞、東京ADC賞、JAGDA新人賞等受賞。写真は「XYLITOL」。

**Profile | Taku Satoh** Graphic designer  
 Born in Tokyo in 1955, Taku Satoh studied graphic design at the Tokyo National University of Fine Arts and Music. He obtained his Bachelor's degree in 1979 and a Master's degree from its graduate school in 1981. He went on to work at the advertising agency Dentsu Inc. He founded the Taku Satoh Design Office in 1984. The main focus of his work has been graphic design but he has also done package and product design, product planning, branding, TV production and media art. He has won the Mainichi Design Award, the Tokyo ADC Award, and the JAGDA (Japan Graphic Designers Association) Newcomer Award. The photo shows XYLITOL.



小さな文字の上の一滴の水玉のために設けられた大袈裟な装置。点滴から滴下する水は、文字の周囲の小さな凹みに留まり、レンズ効果でしばし微細な文字を拡大する役割を果たした後、やがて大きくなり過ぎて下に落ちる。その風情を親指カメラでとらえて展示台中央部にモニタリング。微細

さに肉薄する佐藤卓のHAPTICな息づかい。  
 A complex apparatus, just for a water droplet on a flea-sized Chinese character. Droplets collect in the sinkhole with the character, form into a water lens to enlarge it, and drop away when they grow too big to support themselves. This repetitive process is captured by the micro-camera and displayed on the central monitor. This is Taku Satoh's haptic approach to imperceptibility.



## 制作意図 | 佐藤卓

漢字には優れた機能がある。象形文字をルーツに進化した漢字は、一文字で意味を持ち、ある情報を伝えることができる。伝わるということは、人が身体で経験した多くの記憶を引き出すということでもある。そして漢字が我々の目に見える時、その漢字には常に質感が伴う。半紙に書いた文字は半紙の質感をともなって目に入っている。普段あまり気にもならないプリンターから出力される原稿などの文字も、実は無意識のうちに紙の質感をともなって視覚から脳へ入ってくるのである。ここでは、「漢字」という意味をともなう文字に対して、水滴を通して見えるレンズ効果のある「ゆらぎの質感」を与えてみることにした。

選んだ漢字は 蟬(ダニ)・蠅(シラミ)・蠅(ハエ) などの一文字で、見ただけで身体のあちこちが痒くなりそうな漢字である。その漢字を紙に小さくダニやシラミのように印刷し、水滴が一時的に漢字の上で留まるよう紙にくぼみを付けてみた。紙面には超撥水加工を施し、水滴が流れる程度に僅かに傾斜している状態で、流れてきた球状の水滴は一時的にここに留まり、レンズ効果で漢字を大きく拡大する。くぼみは凹状のラインの途中にあり、水滴はラインに沿って流れてきて、すでに留まっている水滴を押し出し、くぼみには常に水滴が残るように調整してある。つまり紙の上に乗った「蟬(ダニ)」が水滴のレンズ効果により拡大され、時々ブルッと動く。

例えば、このような撥水加工を施した豆本を風呂の中で水滴を垂らしながら虫眼鏡で読む、なんてどうだろう。忘れていた遠い昔の記憶が呼び起こされる、とても優雅な時間を楽しめそうである。

## Concept of design | Taku Satoh

Chinese characters are extremely functional. Characters evolved from hieroglyphics each carry a particular meaning conveying specific information. To convey information means to help the one you're communicating with recollect multitudinous physical memories. Looking at these characters brings up a textural impression. Characters drawn on Japanese calligraphy paper simultaneously register the textural impression of the paper. Even the most common, printer-generated characters register unconsciously in our brains through the sense of sight and include the texture of the printer paper.

In this project, I have tried to give a wavering texture, like a glimpse through the lens of a water droplet, to various individual Chinese characters. I have chosen to use characters that alone indicate a single meaning, like "tick," "louse," and "fly," the mere reading of which may set you to scratching. I printed the individual characters at the "actual size" of a real tick or louse, and made a tiny depression on the paper so that water droplets might momentarily dwell upon the printed character. The paper surface has a hydrophobic coating and is slightly inclined. The globular water droplets flowing down this slope lodge for a moment, and with a lens effect cause apparent growth in the character. Because the depression, lying at a certain point on a hollowed line, is designed to constantly accommodate one water droplet, each new water droplet traveling along the line crowds off the one previously lodged there; in this way, the character for "tick" expands through the water's lens effect and occasionally trembles.

Wouldn't it be a good idea to bring a hydrophobic-coated miniature book into the tub and to read with a magnifying glass, dripping water over the pages in the hot bath? Time would once again pass gracefully, letting you recall bygone days.





「視覚で履いていただく」下駄。落葉松の林を裸足で歩いていくようなHAPTICな感触を、目から感じていただきたい。

A pair of *geta* "to see with". Feel from what you see the haptic sensation, which you would have walking barefoot through a forest of Japanese pine.



左官の用語で「磨き」という。白壁の表面を硬いもので何度もこすって艶を出す。ひんやりと冷たそうな肌触りが香ってくる。

Japanese plasterers call it *migaki* (polishing). You repeatedly polish the white wall with a rough material until it shines. Feel the cool surface.

**制作意図 | 鈴木康広**

キャベツの葉に水が溜まっているのを見かけたのがきっかけで、そこにはもともと「器」が潜んでいたことに気が付きました。さっそくこの発見を自らの手で確かめるべく八百屋へと向かいました。そして、生まれて初めて「器」としてのキャベツを買うことになったのです。

その後の制作は、器を作るというよりも本物のキャベツそっくりにすることに集中しました。キャベツの葉としてリアルになるほど、ここでの器としての必然性がより鮮やかになると思ったからです。要するに単なるキャベツ模様の器ではなくて、キャベツの葉の触覚性が器を持つ行為とともに手の平に甦るものになりたいと考えました。

制作のあと、キャベツについて調べてみたところ意外なことが分りました。

キャベツは、突然変異で結球した植物を、生産や調理に便利のように品種改良したものであったのです。それまで自然の賜物だと思っていたキャベツの形が、実は人間によってデザインされ合理化されていたものだったということに気付かされ、少し奇妙な印象を受けました。ただ、キャベツの器が思った以上に行儀よくスタック（積み重ねる）できたことに関して納得させられる十分な要素がそこにはあったのです。

今回、キャベツの器を制作したことで、人工と自然の境界線に触れたかのような初めての気分を味わえました。あとは、この器の存在によって食空間そのものが変容し、そこに未知なる食感が生まれることを密かに期待したいと思います。

**Concept of design | Yasuhiro Suzuki**

One day, seeing some water settled on a cabbage leaf, I recognized—hidden there—the properties of a bowl. I went straight to the green-grocer to test my discovery with my own two hands, and for the first time in my life, bought a cabbage to use as a bowl. Thereafter, I concentrated not on making a bowl per se, but on making a reproduction of the real thing, because I believed that the more realistically I could reproduce a cabbage leaf, the clearer would become the necessity of the cabbage to serve as a bowl. I didn't want to make a bowl with a cabbage pattern on it, and I didn't want to just allow for the act of holding a bowl. I wanted to create the possibility of a revival of the very feeling of a cabbage leaf on the palm.

Having completed production, I found out something I had missed in my research on cabbages. Though their spherical heads may have originated as mutations, the cabbages we know have been bred for convenience in growing and cooking. Until I discovered this, I had believed firmly that their shape was a gift from Mother Nature. Finding that it was in fact a product of artificial design and the pursuit of human utility gave me a queer feeling, but I did find in that discovery plenty of reasons why I was so satisfied with the fact that my cabbage-leaf bowls stack in a much smarter manner than expected.

In having produced these bowls, I feel as if I've touched on the boundary between the natural and the man-made for the first time in my life. Now I hope that the existence of these bowls will lead to a metamorphosis in our eating space, giving rise to as yet unknown gustatory perceptions.

